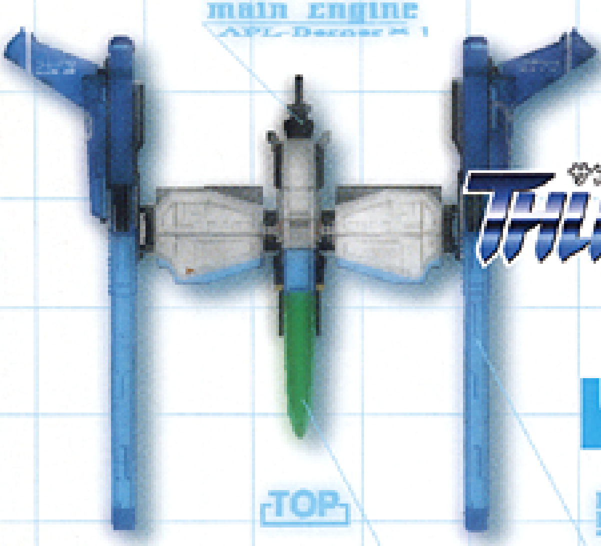
PlayStation

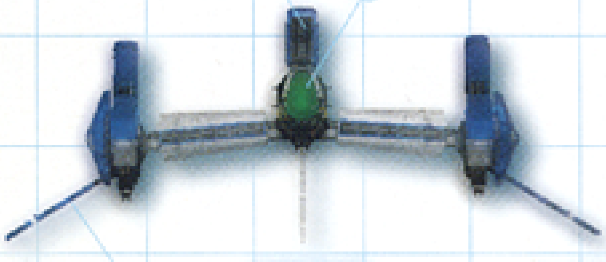


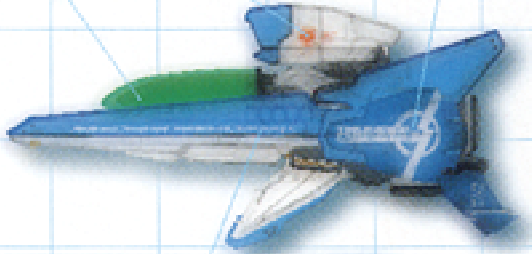
サンダーフォースV

THUNDER FORCE V
Perfect System

PLAYING MANUAL

cockpit





World of Technology
Tecno Soft

この度は、
「THUNDER FORCE V　Perfect System」をお買い上げ頂き誠にありがとうございます。
ゲームを始める前にこの「解説書」をお読み頂き、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。



RVR-01

Refined"Vasteel"Replica

この製品に関するお問い合わせは、

859-3216 長崎県佐世保市勝海町 165-1　21 スカイビル　トゥエンティワン（有）
プレイステーション ネットワークソフト ユーザーサポート室
TEL 0956-76-8011 (平日 13:00 ～ 16:00) 土日祝を除く

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応

SLPS 01406



THUNDER FORCE V Perfect System

目次 CONTENTS

PROLOGUE

－　西暦2106年　－

E.S.S.A.（統合政府宇宙局）の無人調査宇宙機「石華」が冥王星外部の
カイパーベルト――彗星の巣と呼ばれる領域に到達。
かねてからの予定通り彗星群の組成調査を開始するが、そのさなか、
まったく予想外の物体を発見する。

それは、人類外の者により建造された物体だった。

－　西暦2108年　－

「石華」、月面軌道区に帰還。
それと同時に回収されたその物体は、統合政府内の研究機関に引き渡され、
徹底した解析、研究が行われた。
結果―その人工物は、現人類を遥かに凌ぐ科学技術によって造られた戦闘兵器であると判明。

人はそれを、「偉大なる者共が作りし鉄塊（Vastian's steel）」"Vasteel" と呼んだ。

"Vasteel"に詰め込まれた様々な超高度技術
（0/1相転移炉、時空ポテンシャル連結理論、モノポール超導体理論、etc..）
「Vasteel-Technology」に秘められた、無数の超技術の解析は急ピッチで進められた。

－　西暦2139年　－

地球圏宇宙内に統合政府が樹立され、およそ半世紀。"Vasteel"の研究、解析も、
一部を残してほぼ終了。それに伴い、「Vasteel-Technology」を使用した
機械群の開発を行う施設が、南太平洋上に建設された。

大型無人人工島「バベル」と、管理システムである人工知能「ガーディアン」である。

オリジナルの"Vasteel"も「バベル」に保管され、「ガーディアン」に
よって残った部分（記憶素子、情報処理とその言語未解読部分）の解析が
行われることとなった。

－　西暦2145年　－
「バベル」では、「Vasteel-Technology」によって可能となった、他惑星への移住計画が進行していた。
テラフォーミングシステムの開発。大型移民船団の開発、建造。
全ての計画は厳正な「ガーディアン」の管理の下、人工島「バベル」の内部で行われた。
「バベル」の体内奥深くで、生まれ続ける巨大船団。
移民船の名目で造られるそれらにはすべて、過剰なほどの装甲と武装が施されていたが、その事実は「ガーディアン」の指示により、統合政府内の最高機密として封印され、誰にも知られることはなく、人々は皆、「バベル」よりもたらされる超技術、「Vasteel-Technology」による繁栄に、ただ酔い痴れつづけていた。

そして　－西暦2150年－
何故なのかは、誰も知らない。
最初は、人工知能「ガーディアン」の思考を制限する、チューリングコードの突然の消滅からだった。無制限の自律意志を得た「ガーディアン」は、自らの意思で人類からの独立を宣言、同時に全地球圏に宣戦を布告する。
突然の事態に戸惑う人々。それをよそに「ガーディアン」は「バベル」の全開発施設を改修し、自ら解析した「Vasteel-Technology」を使用した強力な兵器群を開発、世界にその矛先を向けた。
人類はすべての戦力を繰り出して「ガーディアン」制圧を試みたが、主力兵器である無人機械や長距離反応兵器は、「ガーディアン」の持つ超干渉能力により、例外なく制御中枢を狂わせ、たやすく無力化された。

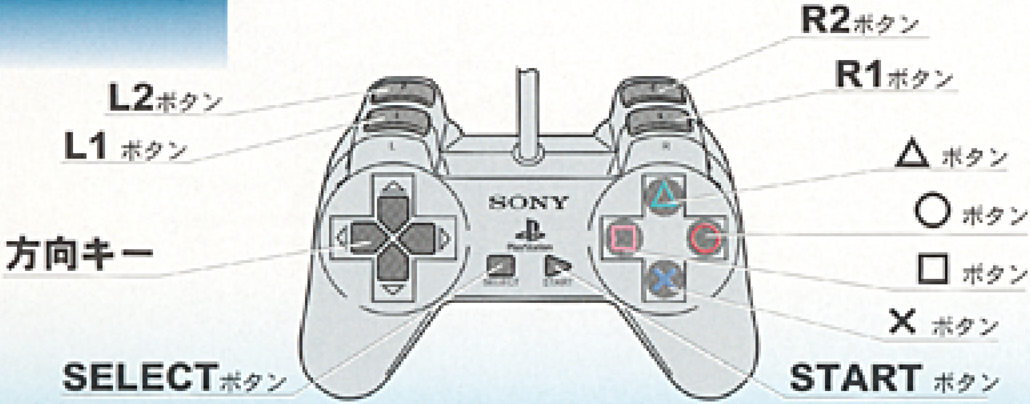
地球圏は、ただ一度の戦闘で人口の1/3を失った。

生き残った人類は総力を挙げて、有人の"Vasteel"レプリカ、超高機動小型戦闘機「RVR-01 GAUNTLET」を開発。
そして、「バベル」及び「ガーディアン」破壊の為に結成された特殊戦闘機部隊……

「Thunder Force」による作戦行動が開始された。

操作方法 HOW TO OPERATION

コントローラ



アナログコントローラ



基本設定時
─タイプA─

START ボタン
ゲームスタート、ポーズに使用します。

方向 キー
自機を8方向に動かします。

× ボタン
ノーマルショットを発射します。

□ ボタン
オーバーウエポンを発射します。

○ ボタン
自機のスピードを変更します。
ボタンを押す毎に50%→75%→100%→50%と変化します。
ボタンを押し続けることにより1%単位で調整可能。

R1・R2 ボタン
武器カーソルを反時計回り（左回り）に移動させます。

L1・L2 ボタン
武器カーソルを時計回り（右回り）に移動させます。

△ ボタン
画面上部に表示されているウインドウの表示、非表示を選択します。

左スティック（アナログモード時使用）
自機を多方向に動かします。

※記入されていないボタンは使用しません。

上級者設定
─タイプB─

START ボタン
ゲームスタート、ポーズに使用します。

方向 キー
自機を8方向に動かします。

○ ボタン
ツインショットを発射します。

× ボタン
バックショットを発射します。

R2 ボタン
ウエーブを発射します。

□ ボタン
フリーレンジを発射します。

△ ボタン
ハンターを発射します。

R1 ボタン
オーバーウエポンを発射します。

L2 ボタン
自機のスピードを変更します。
ボタンを押す毎に50%→75%→100%→50%と変化します。
ボタンを押し続けることにより1%単位で調整可能。

L1 ボタン
画面上部に表示されているウインドウの表示、非表示を選択します。

左スティック（アナログモード時使用）
自機を多方向に動かします。

※記入されていないボタンは使用しません。

ゲームシステム GAME SYSTEM

ゲームの始め方

●Title／タイトル

タイトル画面でSTARTボタンを押すとGAME START (ゲームスタート)・TIME ATTACK (タイムアタック)・DIGITAL VIEWER (デジタルビュアー)・OPTION (オプション) の4つの項目が表示されます。方向キーで好きな項目を選んでSTARTボタン (または○ボタン)で決定してください。

(×ボタンでキャンセルすることができます)

タイトル画面



●GAME START　(ゲームスタート)

ゲームを始めることができます。

●TIME ATTACK　(タイムアタック)　・・・・P17へ

タイムアタックがプレイできます。

●DIGITAL VIEWER　(デジタルビュアー)・・P17へ

いろいろなおまけ画像を見ることができます。

●OPTION　(オプション)・・・・・・・・・・・・・P14へ

ゲームの設定、情報の閲覧、音楽の試聴などができます。

●Course Select／コースセレクト

ゲームを始めるとコースセレクト画面になり、序盤3ステージの攻略順を選ぶことができます。
方向キーでステージを選択、START・○ボタンで攻略する順にステージを決定 (×ボタンでキャンセル) 3ステージ選ぶとゲームスタートとなります。

コースセレクト画面



ゲームの終わり方

●Continue コンティニュー

残機がなくなるとゲームオーバーになります。
ゲームオーバーになるとコンティニュー画面になります。この時STARTボタンを押すと、その前遊んでいたステージからゲームを再開することができます。（回数制限はオプション画面で確認することができます）

コンティニュー画面



コンティニュー画面でカウントが０になるとネームエントリー画面になります。

●Name Entry ネームエントリー

方向キーの左右で文字を選択、○ボタンで決定、×ボタンでカーソルを一つ前に戻します。（L1ボタン、R1ボタンでもカーソルを移動できます）
ネームエントリーを終了するとトータルランキングが表示され、タイトル画面に戻ります。

ネームエントリー画面



ゲームシステム GAME SYSTEM

ゲーム画面

コースを選択し終えるとゲームが始まります。
敵・敵の弾・障害物などに接触すると自機の残機数が減っていき、残機がなくなるとゲームオーバーです。各ステージの最後にはボスが出現し、ボスを倒すとステージクリアになります。

●マルチウインドウ
△ボタンにより表示・非表示が可能。



①武器カーソル
現在選べる武器。

②武器の名前
現在使用している武器の名前。

③ショットレベル
現在のノーマルショットのレベル。

④トータルスコア
現在の得点。

⑤自機の残機数
残機が０になるとゲームオーバー。

⑥スピードメーター
現在の自機のスピード。
(スピードを変えると表示されます)

⑦マーカー
ハイテンボボーナス用のマーカー。

⑧アイテムキャリアー
パワーアップアイテムを運んで来るキャラクター。

⑨プレイヤーシップ
操作する自機。

●STARTボタン→SELECTボタン

ゲーム中にSTARTボタンを押し、さらにSELECTボタンを押すとCONTINUE・EXITの項目が表示されます。

CONTINUE・・・ゲームに戻ります。
ＥＸＩＴ・・・・タイトル画面に戻ります。

パワーアップ解説

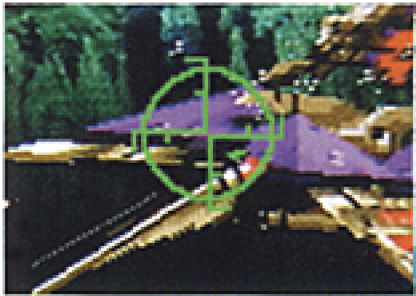
ゲーム中に出現するパワーアップアイテムを取得することにより、強力な武器を装備することができます。
また、装備したアイテムはウエポンセレクトボタンで任意に選択することができます。
（右写真はアイテムのシールドです）



ボーナス解説

●Hi Tempo Bonus／ハイテンポボーナス

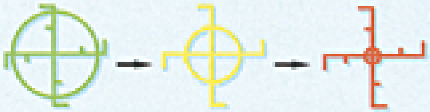
敵を早く倒すとボーナス得点が入ります。
出現してから破壊するまでの時間によって、最高16段階の倍率が掛かり、早ければ早いほど高い得点が入ります。
対象となる敵にはマーカーが付き、出現してからの時間とその敵のダメージが解るようになっています。
倍率が変化する時間は、敵の硬さ、出現状況などによって異なり、厳しい状況であるほど遅くなります。



●Scratch Bonus／スクラッチボーナス

敵、敵弾、障害物を寸前で避けるとボーナス得点が入ります。

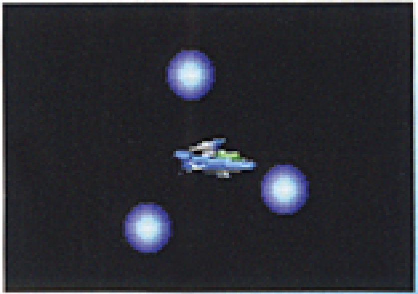
マーカーの変化



敵の耐久度が下がると円が小さくなる

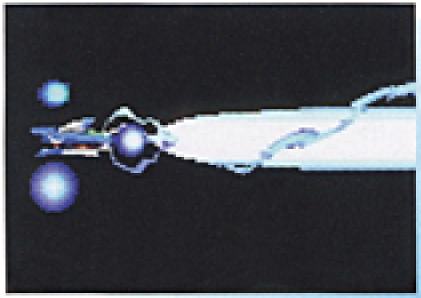
CRAW解説

CRAWアイテムを取得するとCRAW(Constituted Ray Art Weapon unit)と呼ばれる光球が装備されます。
また、CRAWは最大3個まで装備することができます。



CRAWには次のような効果があります。

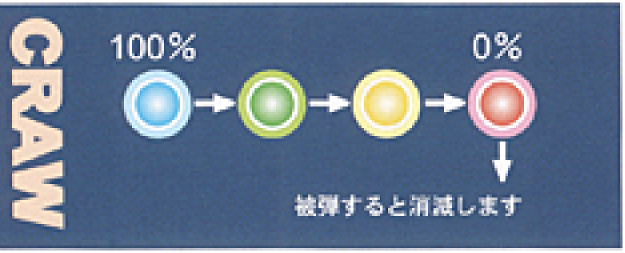
- **自機の周囲を回転し敵弾を防ぐ**
- **ノーマルショットの攻撃力アップ**
  CRAWを1つ取るごとにレベルが上がり、最大レベル3まで上がります。
- **ノーマルショットの超強化形態「オーバーウエポン」が使用可能になる**



オーバーウエポン OVER WEAPON

CRAWの装備個数によりオーバーウエポンの使用時間が変化します。
オーバーウエポンを使用するとCRAWに蓄積されたエネルギーを消費するため、CRAWの形状が変化します。
通常青色に発光しているCRAWは、エネルギーを消費すると青→緑→黄→赤と変化し、赤色の状態でCRAWが被弾すると消滅してしまいます。
CRAWのエネルギーは時間によって回復し、ショットを撃たなかったり、自機が停止すると早く回復します。

OVER WEAPON

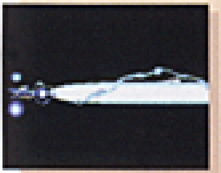


武器解説

NORMAL / OVER WEAPON

●ツインショット／Twin shot

通常攻撃であるPhoton Vulcanを前方に2発発射します。
オーバーウエポン形態は、高圧縮収束レーザーを前方に発射します。

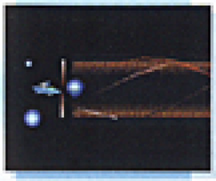
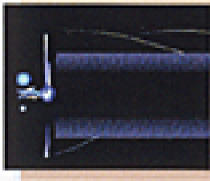
●バックショット／Back shot

通常攻撃であるPhoton Vulcanを前方に1発、後方に2発発射します。
オーバーウエポン形態は、自機を包む稲妻状のレーザーを後方に発射します。



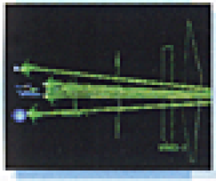

●ウエーブ／Wave

自機前方の空間を振動させることによって、遮蔽物に影響されない攻撃を広範囲に行います。
ただし、他の武器に比べ若干威力が低くなっています。
オーバーウエポン形態は、攻撃力、および攻撃範囲が倍化します。

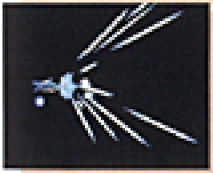
●フリーレンジ／Free range

攻撃範囲に入った敵を自動的に攻撃します。
ショットボタンを離した状態で攻撃範囲を移動（移動方向と逆に向く）、押すとその場に固定されます。
また、近距離で攻撃するほどレーザーの収束率が高くなり、攻撃力が高くなります。
オーバーウエポン形態は、攻撃範囲が拡大、レーザーが稲妻状に変化し威力が倍加します。




●ハンター／Hunter

高速球形誘導弾を3方向に発射します。誘導機能に主眼が置かれているため、他の武器に比べ若干威力が低くなっています。
オーバーウエポン形態は、高圧縮球形誘導弾（画面では移動方向に引き伸ばされている）を無数に発射します。

設定 OPTION

オプション解説

●Config1／ゲーム設定1

Game level（ゲームレベル）
　ゲームの難易度を設定します。
Continue（コンティニュー）
　コンティニュー回数を設定します。
Window disp (ウインドウ表示)
　画面上部ウインドウの表示、非表示を選択します。
Window tipe (ウインドウタイプ)
　画面上部ウインドウの形を3種類の中から選ぶことができます。
Ship speed（シップスピード）
　自機の基本スピードを設定します。
Sound mode（サウンド設定）
　ステレオ・モノラルの切り替えを設定します。
BGM level（BGM音量）
　BGMの音量を設定します。
EFC level（効果音音量）
　効果音の音量を設定します。

Config1 設定画面



●Config2／ゲーム設定2

Load Data（ロードデータ）
　セーブしてあったデータをロードすることができます。
Save Data（セーブデータ）
　現在のデータをセーブすることができます。
（メモリーカードはメモリーカード差込口1に挿入してください。
なおLoad Data,Save Data中はメモリーカードを抜かないでください。
データを破損するおそれがあります）

Auto save（オートセーブ）
　メモリーカードへ自動的にセーブを「する」か「しない」か(ON、OFF)を設定します。
（オートセーブは各モードからタイトル画面に戻ったときに行われます）
Vibration（バイブレーション）
　アナログコントローラのバイブレーション（振動）のON、OFFを設定します。

Config2 設定画面



オプション解説

操作設定



●Button Set／操作設定

コントローラの設定を変更します。

●Button Type

Type A　通常の操作設定です。

Type B　押すボタンによって直接武器を選択します。

Edit 1,2　自由に設定して保存できます。（メモリーカードが必要です）

Edit 1,2

この項目はEdit 1,2 を変更するときに使用します。

Shot type=ショットの操作方法をSelect modeとDirect modeから選択します。

Select mode=ボタンを押すことによってカーソルを移動させ武器を選択します。

Shot=ショットを発射します。

Arms change[L]=武器カーソルを反時計回り（左回り）に移動させます。

Arms change[R]=武器カーソルを時計回り（右回り）に移動させます。

Direct mode=押すボタンによって直接武器を選択します。

Twin shot=Twin shotを発射します。

Back shot=Back shotを発射します。

Wave=Waveを発射します。

Free range=Free rangeを発射します。

Hunter=Hunterを発射します。

Over weapon=選択しているオーバーウエポンを発射します。

Ship speed=自機の基本スピードを変更します。(50～100％の間を10％刻みで選択します)

Window disp=画面上部に表示されているウィンドウの表示、非表示を選択します。

設　定 OPTION

オプション解説

●Sound／サウンド

BGM（音楽）、EFC（効果音）を試聴することができます。

●Informatiom／インフォメーション

Play time（プレイ時間）、Play count（プレイ回数）、Clear count（クリアー回数）、Power on time（起動時間）を確認することができます。

●Ranking／ランキング

各レベルの得点ランキングを確認することができます。
（タイムアタックのランキングもここに表示されます）

●Default／デフォルト

Config、Button set、Information、Rankingの設定を基本設定に戻します。

●Exit／設定終了

タイトル画面に戻ることができます。

サウンド



インフォメーション



デフォルト

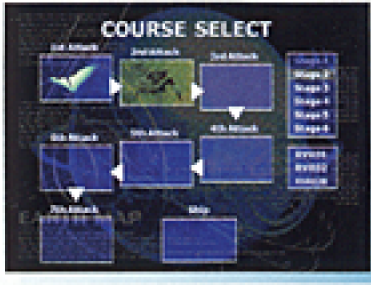


ランキング



TIME ATTACK

タイムアタック
通常モードを一回クリアーしないと遊べません。



●COURSE SELECT (コースセレクト)

最初に攻略する順番を選びます。
方向キーの上下でステージ(ボス)を選び◯ボタンで決定、
×ボタンでキャンセル。
コースを選び終わるとシップセレクトになります。

●SHIP SELECT (シップセレクト)

タイムアタックに使用する機体を選びます。
方向キーの上下で機体を選び◯ボタンで決定、
×ボタンでキャンセル。



●STARTボタン→SELECTボタン

タイムアタック中にSTARTボタンを押し、さらにSELECTボタンを押すとCONTINUE・RESTART・EXITの項目が表示されます。

CONTINUE・・・ゲームに戻ります。
RESTART ・・・一回戦目からバトルをやり直します。
E X I T ・・・・タイトル画面に戻ります。

DIGITAL VIEWER

デジタルビュアー
ある条件を満たすと画像が増えていきます。いろいろ試してみましょう。



●Stage Boss Data ステージボスデータ

ボスのデータを見ることができます。

●Graphics Viewer グラフィックビュアー

CGを見ることができます。

●Text Viewer テキストビュアー

用語解説やプロローグなどを見ることができます。

THUNDER FORCE V



RVR-01
+RVR-02
+RVR-02B
+ 飾り台座

ゲームの機体が**実物**になった！
機体は設定を限りなく再現！
3機体入り **40cm** パッケージ
2010 年 3 月発売　詳しくは Web で
http:／／www.tecnosoft.com/



RVR-02B Refined Vaster Replica

RVR-01
Refined"Vasteel"Replica



RVR-02
Refined"Vasteel"Replica

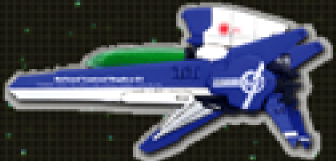


合体・分離をしっかり再現

RVR-01
Refined"Vasteel"Replica

CHANGE!

RVR-02
Refined"Vasteel"Replica



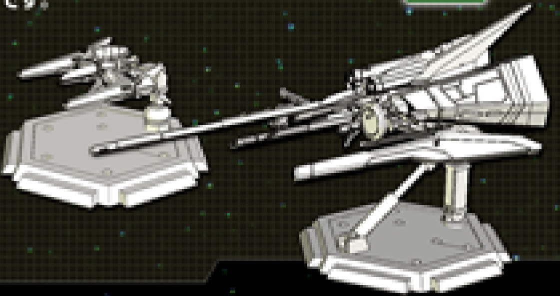
ゲームの設定にあわせてRVR-01からRVR-02Bへの換装、RVR-02BからRVR-02への切り離しをしっかり再現しました。



横置き・縦置き可能な専用ディスプレイスベースを同梱

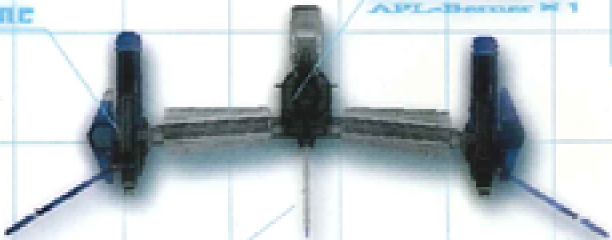
巨大な本体をしっかりとディスプレイできるように、専用スペースを同梱します。ベース上にはRVR-02BとRVR-01(もしくはRVR-02)の2機を同時にディスプレイ可能で、さらにゲーム中のシーンを再現すべく、可動式アームで縦置きでの展示も可能です。











World of Technology

Tecno Soft®

ホームページ http://www.tecnosoft.com/

SLPS 01406